

1 Gezondheid en veiligheid

Introductie

2 Over het spel

3 Hoe je speelt

4 Voordat je speelt

5 Om te beginnen

6 Het spel opslaan

Het verhaal

7 Het spel starten

8 Het camerascherm

9 Het paarse dagboek gebruiken

10 Tegen geesten vechten

Spirit Camera

11 Spirit Camera spelen

Cursed Pages

12 Cursed Pages spelen

Overig

13 Copyrightinformatie

Contact opnemen

14 Contactgegevens

Bedankt dat je hebt gekozen voor SPIRIT CAMERA™: THE CURSED MEMOIR voor Nintendo 3DS™.

Deze software werkt alleen met de Europese/Australische versie van het Nintendo 3DS-systeem.


Lees deze handleiding zorgvuldig door voordat je begint met spelen. Als kinderen deze software gebruiken, dient een ouder of voogd deze handleiding zorgvuldig te lezen en aan hen uit te leggen.

Lees voor het spelen ook de handleiding van je Nintendo 3DS-systeem voor meer informatie en tips om meer plezier met deze software te hebben.

Gezondheids- en veiligheidsinformatie

BELANGRIJK

Belangrijke informatie over je gezondheid en veiligheid vind je in de applicatie Gezondheids- en veiligheidsinformatie in het HOME-menu.

Raak in het HOME-menu  aan, gevolgd door OPENEN en lees elk onderdeel zorgvuldig door. Druk als je klaar bent op  HOME om terug te keren naar het HOME-menu.

Lees ook de Nintendo 3DS-handleiding, in het bijzonder het

hoofdstuk "Gezondheids- en veiligheidsinformatie", zorgvuldig door voordat je Nintendo 3DS-software gebruikt.

In het hoofdstuk "Gezondheids- en veiligheidsinformatie" in de Nintendo 3DS-handleiding vind je tevens voorschriften over draadloze communicatie en online spelen.

Taalkeuze

De taal in het spel is afhankelijk van de taal die is ingesteld voor het systeem. Het spel ondersteunt vijf verschillende talen: Engels, Duits, Frans, Spaans en Italiaans. Als een van deze talen is ingesteld voor het Nintendo 3DS-systeem, wordt die automatisch gebruikt in het spel. Als voor het Nintendo 3DS-systeem een andere taal is ingesteld, wordt in het spel Engels als taal gebruikt. Lees het hoofdstuk "Systeeminstellingen" in de Nintendo 3DS-handleiding voor informatie over het instellen van de taal.

Omdat deze Game Card in heel Europa wordt gebruikt, wijkt de titel op de Game Card af van de Nederlandse titel.

Leeftijdsclassificatie

Informatie over leeftijdsclassificatie voor deze en andere software vind je op de website van het in jouw regio gebruikte classificatiesysteem.

PEGI (Europa):

www.pegi.info

USK (Duitsland):

www.usk.de

COB (Australië):

www.classification.gov.au

OFLC (Nieuw-Zeeland):

www.censorship.govt.nz

Belangrijke informatie

Wanneer je deze software (inclusief mogelijk daartoe behorende digitale content of documentatie) downloadt of gebruikt, en de bijbehorende kosten hebt betaald, ontvang je een persoonlijke, beperkte, niet-exclusieve, herroepbare licentie om deze software te gebruiken op je Nintendo 3DS-systeem. Het gebruik van deze software is onderhevig aan de gebruikersovereenkomst voor Nintendo 3DS-diensten en het privacybeleid, waarin ook de Nintendo 3DS-gedragscode inbegrepen is.

Ongeoorloofde reproductie of distributie is niet toegestaan. Je Nintendo 3DS-systeem en deze software zijn niet bedoeld om te worden gebruikt in combinatie met ongeoorloofde apparatuur of niet-gelicenceerde accessoires. Dergelijk gebruik is mogelijk illegaal, maakt de garantie ongeldig en maakt inbreuk op je verplichtingen onder de gebruikersovereenkomst. Het

gebruik van dergelijke apparatuur of accessoires kan bovendien leiden tot letsel bij jezelf of anderen en kan je Nintendo 3DS-systeem en de daarmee samenhangende diensten beschadigen en/of minder goed laten functioneren. Nintendo (en door Nintendo gelicenseerde partijen of distributeurs) is niet verantwoordelijk voor enige schade of verlies als gevolg van het gebruik van dergelijke apparatuur of niet-gelicenseerde accessoires.

Deze software, de handleiding en andere teksten bij deze software worden beschermd door nationale en internationale wetgeving voor intellectuele eigendommen. Het bezit van dit document biedt je geen licentie of ander eigendomsrecht op dergelijk materiaal.

Nintendo respecteert de intellectuele eigendommen van anderen en vraagt leveranciers van Nintendo 3DS-software om hetzelfde te doen. In overeenstemming met de Digital Millennium Copyright Act in de VS, de richtlijn inzake elektronische handel in de EU en andere van toepassing zijnde wetgeving hebben we een beleid ingevoerd waarbij we Nintendo 3DS-software, indien we het nodig achten, verwijderen als deze de intellectuele eigendomsrechten van anderen lijkt te schenden. Als je denkt dat je

intellectuele eigendomsrechten worden geschonden, kijk dan op de volgende website om ons volledige beleid te bekijken en je te informeren over de rechten die je hebt:

ippolicy.nintendo-europe.com

Consumenten in Australië en Nieuw-Zeeland kunnen kijken op:

support.nintendo.com

©2012 Nintendo / TECMO KOEI
GAMES Co., Ltd

Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. All rights reserved.

CTR-P-ALCP-EUR

Over SPIRIT CAMERA: THE CURSED MEMOIR

SPIRIT CAMERA: THE CURSED MEMOIR speel je door je omgeving te bekijken met behulp van de camera's van je Nintendo 3DS-systeem, en het bijgeleverde AR-boek te gebruiken.



In dit spel moet je de Nintendo 3DS-camerafunctie gebruiken om je omgeving en het AR-boek te bekijken. In sommige delen van het spel gebruik je de knoppen.

Opmerking: sommige handelingen kun je ook uitvoeren door pictogrammen op het onderste scherm aan te raken in plaats van de knoppen te gebruiken.

Basisbesturing

Selecteren	+
Bevestigen/bericht overslaan	A
Annuleren/terug	B
Pagina omslaan	+
Tussen vensters op het touchscreen wisselen	X
Foto nemen	L / R
Pauzemenu weergeven	START / SELECT
HOME-menu weergeven	HOME

Besturing voor Project Zero: The Purple Diary

Praten

A

Van lens wisselen



Menu weergeven



Slaapstand

Als je het Nintendo 3DS-systeem sluit tijdens het spelen, wordt de energiebesparende slaapstand geactiveerd. Open het systeem weer om verder te spelen.

Let op het volgende voordat je SPIRIT CAMERA: THE CURSED MEMOIR speelt.

- Plaats het AR-boek op een vlakke en goed belichte ondergrond.
- Als de pagina's van het AR-boek gebogen, gevouwen of vies zijn, kan het systeem ze niet herkennen. Zorg dat de pagina's van het AR-boek die je gebruikt, plat liggen en niet vies worden.
- Leg het AR-boek niet op een plek waar er direct zonlicht op schijnt. Dit kan tot gevolg hebben dat de buitenste camera's het boek niet goed herkennen.
- Tijdens het gebruik van deze software beweeg je rond met het Nintendo 3DS-systeem. Zorg dat je genoeg ruimte om je heen hebt en houd het systeem met beide handen stevig vast. Doe je dit niet, dan kan dat letsel en/of schade aan voorwerpen in je directe omgeving tot gevolg hebben.
- Het geluid in dit spel wordt in surround weergegeven, zelfs als de geluidsinstelling van het Nintendo 3DS-systeem is ingesteld op mono of stereo.



5

Om te beginnen

Een spelstand kiezen

Als je het spel opstart, verschijnt het titelscherm. Druk op **A** of raak het onderste scherm aan om naar het spelstandkeuzescherf te gaan.



- Project Zero:
The Purple Diary (zie pag. 7)
- Spirit Camera (geestencamera, zie pag. 11)
- Cursed Pages (vervloekte pagina's, zie pag. 12)
- AR Test (AR-test)
Uitleg over het gebruik van het AR-boek.
- Options (opties)
Wijzig de instellingen.
- Change Voice Language (gesproken taal veranderen)
Stel de taal in het spel in op ENGLISH (Engels) of JAPANESE (Japans).

De gyrosensor kalibreren

Als je een nieuw spel start, wordt de gyrosensor gekalibreerd. Plaats het Nintendo 3DS-systeem op een tafel of andere vlakke ondergrond en wacht een paar seconden. Druk op **A** zodra het kalibreren van de gyrosensor is voltooid.

Opmerking: je kunt in de opties wanneer je wilt CALIBRATE GYRO SENSOR (gyrosensor kalibreren) selecteren om de gyrosensor te kalibreren.

Opslaan

Op bepaalde punten in het verhaal wordt je spelvoortgang automatisch opgeslagen. Tijdens het automatisch opslaan verschijnt "Saving" (opslaan) op het scherm. Als je foto's maakt van geesten (zie pag. 11), kun je deze foto's opslaan op een SD-kaart. Steek voordat je begint te spelen een SD-kaart in het Nintendo 3DS-systeem.

Opmerking: als er niet genoeg vrije ruimte op de SD-kaart is, worden je foto's niet opgeslagen.

Opgeslagen gegevens wissen

Als je in Project Zero: The Purple Diary (zie pag. 7) kiest voor THE BEGINNING (het begin), wordt al je tot dusver behaalde voortgang gewist. Opgeslagen foto's kunnen worden gewist in Nintendo 3DS Camera, dat je kunt opstarten via het HOME-menu.

Alle opgeslagen gegevens wissen

Nadat je het SPIRIT CAMERA: THE CURSED MEMOIR-pictogram hebt geselecteerd in het HOME-menu, kun je alle opgeslagen spelgegevens wissen door tegelijkertijd (A), (B), (X) en (Y) ingedrukt te houden.

Opmerking: opgeslagen gegevens

die gewist of overschreven zijn,
kunnen niet worden teruggehaald.

Waarschuwingen over de opslagfunctie

- Zet het systeem niet herhaaldelijk uit en aan en verwijder de Game Card/SD-kaart niet terwijl je gegevens opslaat. Zorg dat je geen verkeerde handelingen uitvoert (bijv. opnieuw opstarten van het systeem) en zorg dat er geen vuil in de aansluitingen komt. Hierdoor kunnen gegevens onherstelbaar verloren gaan.
- Gebruik geen externe accessoires of software om je opgeslagen gegevens te modificeren. Dit kan ertoe leiden dat je niet verder kunt komen in het spel of opgeslagen gegevens verliest. Elke modificatie is blijvend, dus wees voorzichtig.

Kies PROJECT ZERO: THE PURPLE DIARY in het spelstandkeuzescherf om het verhaal van het paarse dagboek te ontrafelen. Start het spel via het menu dat vervolgens verschijnt.

The Beginning (het begin)

Speel het verhaal vanaf het begin. Voordat je begint, moet je een foto van je gezicht



opslaan. Deze foto wordt gemaakt met de binnenste camera en wordt gebruikt in het spel.

Bij het wissen van de opgeslagen gegevens wordt de foto van je gezicht gewist.

Continue (verderspelen)

Ga verder vanaf het punt waar je spel voor het laatst is opgeslagen.

Scene Selection (scène kiezen)

Speel voltooide gedeeltes van Project Zero: The Purple Diary opnieuw.

???????

Dit onderdeel speel je vrij door Project Zero: The Purple Diary te voltooien.



Het spelschermb

Op het bovenste scherm kun je via de buitenste camera's je omgeving bekijken. Op het onderste scherm verschijnen berichten en informatie.



① Lamp

Deze lamp licht op als er een geest in de buurt is.

② Pictogrammen

Er zijn vier verschillende pictogrammen.



Verschijnt als je een pagina uit het AR-boek moet bekijken.



Verschijnt als je om je heen moet kijken door het Nintendo 3DS-systeem te bewegen.



Verschijnt als je met iemand moet praten.



Verschijnt als je nog andere acties moet uitvoeren om een puzzel op te lossen.

③ Huidige lens

④ Hintvenster

Hier verschijnen aanwijzingen die je helpen verder te komen in het spel.

⑤ Praatknop

Raak deze knop aan als je iemand ziet waar je mee kunt praten.

⑥ Menuknop

Geeft informatie en opties weer.

Het menuscherm

Info

Hier vind je alle documenten en stemmen die je hebt gevonden. Je kunt hier ook speluitleg bekijken.



Options (opties)

Wijzig je instellingen.




Het spel pauzeren

Druk op **START** of **SELECT** om het pauzemenü weer te geven.



Het paarse dagboek bekijken

Als  verschijnt, moet je het paarse dagboek bekijken via de buitenste camera's van het Nintendo 3DS-systeem.

Een pagina vinden

Bekijk de pagina's van het paarse dagboek via de buitenste camera's om te ontdekken op welke pagina de camera's reageren.



Laat de cirkels samenvallen

Beweeg het Nintendo 3DS-systeem om de twee cirkels te laten samenvallen. Als je dit juist hebt gedaan, beginnen de cirkels te gloeien en gebeurt er iets.




Cirkels

Verborgene puzzels

Als de cirkels blijven gloeien, moet je nog een andere handeling uitvoeren. De hints kunnen je helpen de puzzel op te lossen.



Rondkijken

Als  verschijnt, moet je om je heen kijken door het Nintendo 3DS-systeem te bewegen.


Praten

Als je iemand tegenkomt, kun je met die persoon praten.



Wanneer  verschijnt, druk dan op  of raak het onderste scherm aan.

Van lens wisselen

Terwijl je het AR-boek of je omgeving bekijkt, kan de camera soms vreemd reageren. Je kunt in dat geval met  van lens wisselen.

Tijdens het verloop van het verhaal speel je meer lenzen vrij.

10 Tegen geesten vechten

Als een geest je aanvalt, verschijnt het gevechtsscherm.

Gevechtsscherm



① Energie van de geest

De energie in deze meter neemt af als een geest schade oploopt. Als de meter leeg is, heb je het gevecht gewonnen.

② Geestensensor

Als een geest zich buiten je gezichtsveld bevindt, wordt zijn locatie aangegeven met een pijl.

③ Vangcirkel

Zodra de geest zich binnen deze cirkel bevindt, kun je hem schade toebrengen door hem te fotograferen.

④ Herlaadmeter

De herlaadmeter loopt leeg als je een foto maakt. Het opladen duurt enige tijd. Pas als de meter vol is, kun je weer een foto maken.

5 Jouw energie

De energie in deze meter neemt af als je schade oploopt door de aanval van een geest. Als de meter leeg is, is het spel voorbij.

Geesten fotograferen

Meestal zul je vechten met de Zero-lens, maar in speciale gevallen heb je andere lenzen nodig.

Zorg dat de geest zich binnen de vangcirkel bevindt en maak als de cirkel van kleur verandert een foto, om de geest schade toe te brengen.

Opladen

Zodra een geest zich binnen de cirkel bevindt, begint de oplaadmeter zich te vullen met spirituele kracht. Hoe meer kracht je oplaadt, des te meer schade je toebrengt.

Opmerking: je kunt spirituele kracht alleen opladen met de Zero-lens.



Oplaad-
meter

Sluiterkans

Als je een foto maakt terwijl de cirkel rood is, weer je de aanval van de geest af. Als je niet op het juiste moment reageert, loop je schade op.



Geesten vinden

Je kunt de geestensensor gebruiken om te ontdekken in welke richting een geest zich bevindt. Sommige geesten kunnen zich echter verbergen, waardoor ze onzichtbaar worden voor de geestensensor. Gebruik in dat geval de lamp (zie pag. 8) om ze op te sporen.



De lamp blijft donker als er zich niets voor je bevindt...



...maar licht op als er een geest is.

De Spirit Camera maakt gebruik van foto's die je met de Nintendo 3DS-camera's maakt.

Een spelstand kiezen

Zodra je SPIRIT CAMERA (geestencamera) hebt geselecteerd in het spelstandkeuzeschermb, worden er drie speelbare opties weergegeven.

Opmerking: bij het fotograferen van gezichten kun je schakelen tussen de binnenste en buitenste camera's.

- Spirit Photography (geestenfotografie)
Maak foto's van geesten.
- Spirit Check (controleren op geesten)
Ontdek wat er in je omgeving rondspookt.
- Spirit Challenge (geestenuitdaging)
Vecht met de geesten die uit foto's van gezichten verschijnen.

Foto's maken

Met **L** of **R** maak je foto's van mensen en van je omgeving. Foto's van geesten die je hebt gemaakt in de stand Spirit Photography, kun je opslaan op een SD-kaart en bekijken met Nintendo 3DS Camera in het HOME-menu.





Gebruik de camera's van het Nintendo 3DS-systeem samen met het AR-boek om verschillende spookachtige verschijnselen te ervaren.

Een spel kiezen

Kies CURSED PAGES (vervloekte pagina's) in het spelstandkeuzescherf en kies vervolgens een spel in het menu dat verschijnt.



Naarmate je voortgang maakt in de spellen, speel je er meer vrij.

- Four Strange Masks (vier mysterieuze maskers)
Volg de rusteloze blikken van de vier maskers en beantwoord de vragen.
- The Haunted Doll (de bezeten pop)
Onthoud welke pop uit het AR-boek opduikt en gebruik de camera om deze pop in je omgeving terug te vinden.

Opmerking: naarmate je voortgang maakt in de onderdelen in deze stand, komen er meer moeilijkheidsniveaus beschikbaar.

Powered by mobiclip

[OpenCV]
License Agreement
For Open Source Computer Vision
Library

Copyright © 2000-2008, Intel
Corporation, all rights reserved.
Copyright © 2008-2010, Willow
Garage Inc., all rights reserved.
Third party copyrights are property
of their respective owners.

Redistribution and use in source and
binary forms, with or without
modification, are permitted provided
that the following conditions are
met:

Redistribution's of source code must
retain the above copyright notice,
this list of conditions and the
following disclaimer.

Redistribution's in binary form must
reproduce the above copyright
notice, this list of conditions and the
following disclaimer in the
documentation
and/or other materials provided with
the distribution.

The name of the copyright holders
may not be used to endorse or

promote products derived from this software without specific prior written permission.

This software is provided by the copyright holders and contributors "as is" and any express or implied warranties, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are disclaimed. In no event shall the Intel Corporation or contributors be liable for any direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages (including, but not limited to, procurement of substitute goods or services; loss of use, data, or profits; or business interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of the use of this software, even if advised of the possibility of such damage.

[Flann]
Software License Agreement (BSD License)

Copyright 2008-2009 Marius Muja (mariusm@cs.ubc.ca). All rights reserved.

Copyright 2008-2009 David G. Lowe (lowe@cs.ubc.ca). All rights reserved.

THE BSD LICENSE

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED.

IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY

OUT OF THE USE OF THIS
SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF
THE POSSIBILITY OF SUCH
DAMAGE.

[lapack]

Copyright © 1992-2008 The
University of Tennessee. All rights
reserved.

Redistribution and use in source and
binary forms, with or without
modification, are permitted provided
that the following conditions are
met:

- Redistributions of source code
must retain the above copyright
notice, this list of conditions and the
following disclaimer.

- Redistributions in binary form must
reproduce the above copyright
notice, this list of conditions and the
following disclaimer listed in this
license in the documentation and/or
other materials provided with the
distribution.

- Neither the name of the copyright
holders nor the names of its
contributors may be used to endorse
or promote products derived from
this software without specific prior
written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY
THE COPYRIGHT HOLDERS AND

CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

[Mersenne twister]

Copyright © 1997 - 2002, Makoto Matsumoto and Takuji Nishimura,
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code

must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The names of its contributors may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR

TORT (INCLUDING
NEGLIGENCE OR OTHERWISE)
ARISING IN ANY WAY OUT OF THE
USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF
ADVISED OF THE POSSIBILITY OF
SUCH DAMAGE.

Meer informatie over onze producten is te vinden op de Nintendo-website:
www.nintendo.com/countryselector

Voor hulp bij het oplossen van problemen lees je de handleiding van je Nintendo 3DS-systeem, of ga je naar:

support.nintendo.com